11º
GRATIS
FREE

PUSHSTART

Audiovisual: Árvore da Vida | **Entrevista:** Revista Amiga Future - Commodore Amiga ainda vivo! | **E muito mais!**

TOP 3

Final Fantasy
Uma dinastia memorável!

4x4=?

Cannon Fodder
Revisto em 4 opiniões

Old vs New

Duke Nukem
The king is back???

REVIEW

F.E.A.R. 3
Dirt 3
Mirro's Edge
Super Frog
Sonic CD

Breve tutorial

A **PUSHSTART** é a primeira revista portuguesa em formato digital e horizontal. Pode-se ler a revista num monitor sem os incómodos de fazer scroll nos diversos sentidos [min. 15.4''].

Se clicarem nos vídeos serão direccionados para uma página da internet com o conteúdo indicado.

BENNY HILL'S M.C.

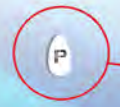
1985 - ZX SPECTRUM

JOGABILIDADE	2	SOM	1
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	2

2

Através de 4 critérios obtém-se a pontuação, de 0[min] a 5[max].

Jogos Grátis! Ao longo da revista podem encontrar estes ícones verdes, após clicarem nestes obterão o jogo correspodente, totalmente gratuito!



Cada edição da **PUSHSTART** Tem um **Easter egg.** Se o descobrirem, cliquem nele para serem surpreendidos.

Ficha Técnica

PUSHSTART, n.º11 Agosto 2011

Coordenação editorial

Jorge Fernandes, IvanFlow

Redactores[contactos]

IvanFlow [ivan@revistapuhstart.com]
Jorge Fernandes [jorge@revistapushstart.com]
João Sousa [joao@revistapushtart.com]
Hugo Pinto [@revistapushstart.com]
Ricky [ricardo@revistapushstart.com]
Tiago Lobo Dias [tiago@revistapushstart.com]
Nuno Pinto [universospectrum@gmail.com]
Mário Castanheira [universospectrum@gmail.com]
Marco Cruz[marco@revistapushstart.com]
Hugo Freitas[hugo@revistapushstart.com]
Diogo Cunha [diogo@revistapushstart.com]
Hugo Gomes [hugogomes77@gmail.com]
Luis Filipe Teixeira [luisft@revistapushstart.com]
Margarida Cunha [marrrga@revistapushstart.com]
André Santos [andre@revistapushstart.com]

Projecto gráfico

IvanFlow/FlowDesign

Marketing

Tommaso Veronesi[marketing@revistapushstart.com]

email [sugestões]

info@revistapushstart.com

Periodicidade

Mensal

Edição

Volume 11, de Agosto de 2011

Índice

Antevisão

Noticias

Actual
- Pilotwings Resort
- FEAR 3
- Dirt 3
- Mirror's Edge
- Time Crisis

Retro
- Super Frog
- Sonic CD

Brevemente

OLD vs NEW
Duke Nukem
O rei está de volta??

Especial
E3
Resumo do evento

4x4=16
Cannon Fodder
4 opiniões, 4 pontuações

Top
Final Fantasy
Uma saga memorável

Brevemente

Brevemente

Audiovisual
- Árvore da Vida

Entrevista
- AMIGA FUTURE

Humor

Game over
- Sites + Equipas
- Parcerias

* Cliquem no título do artigo para serem direccionados para a página correspondente

Playstation

SONY desenvolve PS3 alusiva ao mundial de futebol de 2014

A Sony anunciou a produção de uma edição exclusiva da PS3 para o Mundial de Futebol de 2014, que decorrerá no Brasil. Esta versão da consola – de apenas 5 exemplares – é decorada com a bandeira do país e com o logótipo do Mundial, pintados à mão.

Três dessas consolas foram doadas a instituições sociais brasileiras no decorrer de um jogo amistoso de futebol de praia, que opôs a selecção canarinha ao Japão. O evento contou com a presença de antigos nomes sonantes do futebol, tais como Cafu, Alcindo e Paulo Rink.

Margarida Cunha

Ps4 em 2012 com comandos de movimento?

Por enquanto não passam de rumores, mas existe a forte possibilidade de a *PS4* incluir um dispositivo semelhante ao *Kinect* da *XBOX 360*. Segundo um colaborador taiwanês, a produção começará já no final de 2011 com o intuito de disponibilizar a nova consola algures em 2012.

É verdade que a *Sony* defendeu no passado que o ciclo de vida da *PS3* iria ser de 10 anos, portanto também é possível que esta se esteja a concentrar apenas no dispositivo em si para a já existente consola. Sendo assim, a *PS3* tornar-se-á a consola mais completa do mercado, contando não só com comandos semelhantes aos da *Wii* como também com "comandos" semelhantes aos da *XBOX 360*.

Luis Filipe Teixeira

XBOX 360

Jovem morre após 12 horas seguidas a jogar XBOX

Um jovem britânico faleceu após ter passado 12 horas seguidas a jogar Xbox. Chris Staniforth, de 20 anos, sofreu uma trombose venosa profunda (TVP) – um coágulo no sangue geralmente decorrente de longos períodos de inactividade. Sem antecedentes clínicos, Chris começou a sentir espasmos após uma entrevista de emprego, segundo um amigo. O pai – David – referiu que o comportamento não era estranho, pois era capaz de jogar até 12 horas ininterruptas um jogo acabado de receber.

Na sequência deste acidente, David iniciou uma campanha de sensibilização juvenil, alertando para os perigos da TVP e dos videojogos.

Magarida Cunha

Supremo Tribunal norte-americano veta lei que proibia videojogos violentos

Foi decidida a inconstitucionalidade da lei californiana que proibia a venda de jogos violentos a menores de 18 anos, com o total de sete votos contra dois.

O caso, conhecido como *Brown vs. EMA (Entertainment Merchants Association)*, encontrava-se em debate desde 2005. Segundo o juiz Antonin Scala, esta lei era incompatível com a Primeira Emenda da Constituição Americana, que garante ao cidadão a liberdade de escolha, e não ao governo. Além disso, "jogos violentos" é um termo muito generalizado, acabando por afectar qualquer tipo de violência.

Esta foi uma vitória muito comemorada pela indústria dos videojogos também devido ao reconhecimento destes como protegidos pela Primeira Emenda. "Tal como os livros, peças de teatro e filmes, os videojogos comunicam ideias e mensagens sociais através de mecânicas literárias familiares (personagens, diálogos, argumento e música) e por meio de traços específicos (como a interacção do jogador com o mundo virtual)."

Luís Filipe Teixeira

Depois de levantar voo na Nintendo64, e de passar rente a *Wii Sports Resort*, Pilotwings sobrevoa a nova portátil da Nintendo com uma edição que retoma o cenário paradisíaco da Wuhu Island. Embora sem novo ambiente para explorar, está garantida uma nova dimensão a 3D que não requer óculos.

Começamos por criar a nossa licença, que guardará vários dados e estatísticas, e em seguida experimentamos os três veículos do jogo (avião, cinto de foguetes e asa delta) num tutorial em que exploramos a ilha sem quaisquer objectivos ou restrições de tempo. Quando já estivermos acostumados, somos levados para o menu do jogo que se desdobra muito simplesmente no modo missão, modo de voo livre, opções, troféus e acesso à nossa licença.
O primeiro modo equivale à campanha do jogo e desafia-nos a passar por anéis, fazer acrobacias, apanhar cápsulas, aterrar em sítios correctamente ou destruir balões, entre outras tarefas. Umas mais divertidas, outras nem por isso, e todas sem grandes laivos de originalidade. Estas missões têm pontuações com máximos pré-estabelecidos e é a nossa performance que fixa os pontos que recebemos. Mas esta não se mede apenas pelos objectivos alcançados na missão, contabilizando ainda a aterragem final, o tempo gasto e outros factores. Na verdade, o importante não é completar os objectivos propostos mas obter boa pontuação que nos garanta estrelas para desbloquear a classe de missões seguinte, havendo cinco classes diferentes com dificuldade crescente. A progressão da dificuldade é um dos pontos fortes do jogo, bem equilibrada e raramente injusta, e é esta qualidade que nos incentiva a almejar três estrelas nas missões, e só mais tarde a pontuação máxima, havendo um bom bónus para aqueles que completarem os níveis com três estrelas.

O modo de voo livre é similar ao modo para um jogador de Airsports em *Wii Sports Resort*, portanto somos livres para explorar a ilha Wuhu por um tempo definido. Durante este modo, a ilha está cheia de coleccionáveis e coisas para fazer. Podemos coleccionar informações sobre os vários locais,

fazer certas acrobacias em anéis espalhados pelo cenário, rebentar balões ou simplesmente explorar todas as áreas e testar a nossa perícia de voo a bordo de qualquer um dos veículos e na altura do dia que preferirmos. Os coleccionáveis da ilha desbloqueiam dioramas que não são mais do que troféus com modelos de vários objectos e veículos presentes no jogo.

Os três tipos de veículos têm características diferentes e cada com a sua especialidade. O avião é o mais simples de controlar, usando o botão deslizante da consola para se movimentar. É possível acelerar ou travar ao nosso gosto e, com os botões R e L, virar o avião ao contrário ou na vertical e fazer um "barrel roll", tornado este o veículo mais versátil do jogo. Em certas missões também temos a opção de disparar, pressionando no Y. O cinto de foguetes é o mais difícil de usar, porque além de controlar a direcção do nosso Mii, controla a direcção da propulsão dos foguetes. Existe um tempo de adaptação aos controlos deste veículo, mas que eventualmente é ultrapassado, e deve-se ter sempre em atenção ao depósito de combustível. Por fim, a asa delta é similar ao avião em termos de movimento, mas possuí uma grande diferença: não poder acelerar livremente. Isto significa que para aceleramos temos que descer, e sempre que subimos perdemos alguma velocidade. É necessário um bom equilíbrio entre velocidade e altitude para controlar a asa delta. Por estas razões, muitas da missões com este veículo têm correntes de ar ascendentes que nos permitem subir a maiores altitudes sem perder velocidade.

Infelizmente, *Pilotwings Resort* sofre dos problemas comuns de jogos lançamento, que são falta de conteúdo, modos extra e multijogador. Além do cenário ser reciclado de *Wii Sports Resort*, o modo missão leva apenas quatro horas a completar. Podem sempre estender o vosso voo por mais algumas horas obtendo pontuações máximas e capturando todos os coleccionáveis no modo de voo livre, mas só aqueles que adoraram a premissa simples de Pilotwings terão vontade de acatar essas

tarefas.

O aspecto gráfico de *Pilotwings Resort* é agradável, com boa iluminação, cores, texturas e modelos. Está quase ao nível dos gráficos de *Wii Sports Resort*, sendo virtualmente idêntico no ecrã mais pequeno da 3DS. No entanto, passa de bom a fantástico com o 3D ligado. O jogo adequa-se extremamente bem à nova dimensão e é provavelmente que seja o jogo que melhor usa o efeito. Este proporciona uma imersão nunca vista na palma da mão, parecendo que estamos a olhar por uma janela e que podemos agarrar os vários objectos no ecrã. Por vezes, passa a impressão que estamos dentro do jogo, quebrando a barreira criada pelo ecrã.
Em termos musicais, *Pilotwings* tem uma banda sonora que se adequa bem às várias situações, com temas geralmente relaxantes mas nenhum que se destaque, e os efeitos sonoros beneficiam da maior qualidade das colunas da 3DS, saindo mais claros e menos irritantes.
Pilotwings Resort tira algum proveito da nova portátil, como seria de esperar de um jogo de lançamento. Mas o pouco conteúdo e a ausência de multijogador torna-o difícil de recomendar. Se gostarem realmente da premissa do jogo ou de obter pontuações máximas e coleccionar tudo, têm aqui uma boa proposta no catálogo da 3DS. Se não, esperem por uma eventual baixa de preço daqui por uns meses.

■ **FNintendo**

Pilotwings Resort

2011 - 3DS

JOGABILIDADE	5	SOM	3+
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	4

4

Regressa a saga *F.E.A.R.* e com ela voltam os sobressaltos e os ambientes claustrofóbicos. Num mercado que começa a ficar algo saturado com jogos na primeira pessoa, *F.E.A.R. 3* não deixa de ser uma lufada de ar fresco, não propriamente pelo conteúdo em si, mas essencialmente nas ambiências que consegue criar. Numa primeira análise parece apenas mais um banal *FPS*. Todavia, depressa percebemos que estamos perante um objecto que se distancia de todos os outros, principalmente devido a três razões: um trabalho sonoplástico de excelência – que resulta em atmosferas verdadeiramente inquietantes, jogos de luzes (e sombras) de regalar a vista a qualquer um e um modo *multiplayer* que foge às convenções típicas.

A história é iniciada (com um género introdutório digno de filme) alguns meses depois dos acontecimentos descritos em *F.E.A.R. 2*, em que Alma se encontra grávida e cada vez mais poderosa. O jogador volta a vestir a camisola do protagonista do primeiro jogo, Point Man que se une a Paxton Fettel (ainda que em versão paranormal devido ao facto de ter morrido na primeira parte) para tentar impedir que Alma dê à luz, evitando assim males maiores para toda a humanidade.

A jogabilidade é semelhante aos jogos do género, não deixando, no entanto, de se diferenciar nalguns aspectos. O recurso à cobertura atrás de elementos cénicos, técnica utilizada muitas das vezes para evitar que nos encham de chumbo, não é propriamente eficaz. Os inimigos apresentam dotes demasiado precisos na arte de disparar e somos facilmente atingidos mesmo quando nos encontramos atrás de protecções. Estas também se podem ir degradando e destruindo, obrigando-nos a mudar de posição com alguma frequência. Matar adversários também não se revelou ser pêra doce, sendo por diversas vezes necessário despejar um clip para conseguir ter sucesso. Ferramenta muito útil para esta situação é o *slow motion* que

podemos aplicar por tempo limitado mas que ajuda em adversários mais complexos. *F.E.A.R. 3* é bastante variado no que diz respeito aos vilões de serviço mas por vezes abusa, ora na dose em que nos são servidos, o que torna a luta repetitiva e algo cansativa, ora na dificuldade que nos é apresentada para cada um deles – que em certas situações quase nos leva à loucura. Contudo, e apesar de ter a meu ver uma duração adequada, é um jogo que muitos vão conseguir terminar relativamente rápido.

A pérola surge quando concluímos um nível e nos é dada a possibilidade de jogarmos com a personagem de Fattel, sendo que esta tem ao seu dispor um arsenal ligeiramente diferente (possuir inimigos ou fazê-los explodir, apenas para se ter uma ideia), o que faz com que quase se consiga ter dois jogos dentro de um. Completar todos os níveis com ambas as personagens oferece um final alternativo (o que não me deixa de parecer incrivelmente *cool*). O mesmo acontece se jogarmos em modo de cooperação, no qual a personagem que tiver mais pontos no final é quem define o respectivo término. Outros pormenores são também bastante aprimorados, como, por exemplo, *loadings* surpreendentemente rápidos, o detalhe do fumo a sair da arma após o disparo, ataques *melee* defendidos tanto por nós como pelos inimigos e sequências cinemáticas bem contextualizadas e envolventes.

Graficamente e no que concerne à IA, *F.E.A.R. 3* não é perfeito. Também não é o pior que já se viu por aí mas para uma próxima aventura necessita de mais algum trabalho a este nível. Todavia, tudo o que é menos bom é facilmente esquecido pela brilhante e assombrosa componente sonora (principalmente quando temos de disparar para elementos invisíveis e que apenas

são identificados pelo som). Aí sim, o jogo eleva-se para níveis de altíssima qualidade. Da mesma forma, os jogos de luzes – que transformam praticamente todos os cenários em ambientes aterrorizadores e claustrofóbicos – engrandecem em larga escala a experiência.

O modo *multiplayer* acaba por ser a verdadeira estrela de *F.E.A.R. 3*. Desta feita não há os típicos *Capture the Flag* ou *Deathmatch*. Existem quatro modos disponíveis, cada um com o seu objectivo específico e com um número máximo de quatro jogadores. Em *Soul King,* os jogadores, que começam como fantasmas, têm de capturar o maior número de IA de soldados a fim de conseguirem aniquilar outros inimigos e assim coleccionar as almas destes. *Soul Survivor* consiste em três jogadores contra um que é uma entidade (à imagem de Fettel). Este tem que transformar os outros também em entidades. *F***king Run* consiste na sobrevivência às investidas de Alma numa componente de entreajuda. E, por fim, *Contractions*, que se assemelha ao *Zombie Mode* de *Call Of Duty* e que consiste na defesa de uma posição estratégica, de vagas de inimigos, sendo que entre *rounds* há possibilidade de nos reabastecermos de munições e afins. A ajudar à festa, Alma vagueia pelo campo de batalha aniquilando quem com ela por azar se cruzar. Todos os modos são bastante divertidos e representam uma nova forma de desafios em modo *multiplayer.*

Em suma, *F.E.A.R. 3* é uma aposta interessante. Em modo *Singleplyer* a narrativa é envolvente e aposta em momentos de grande acção e espectáculo. Em *Multiplayer* os estilos são inovadores e tal é de louvar. Dentro do género de terror/suspense – e apesar dos seus pequenos defeitos – não deixa de ser um excelente objecto de jogabilidade obrigatória.

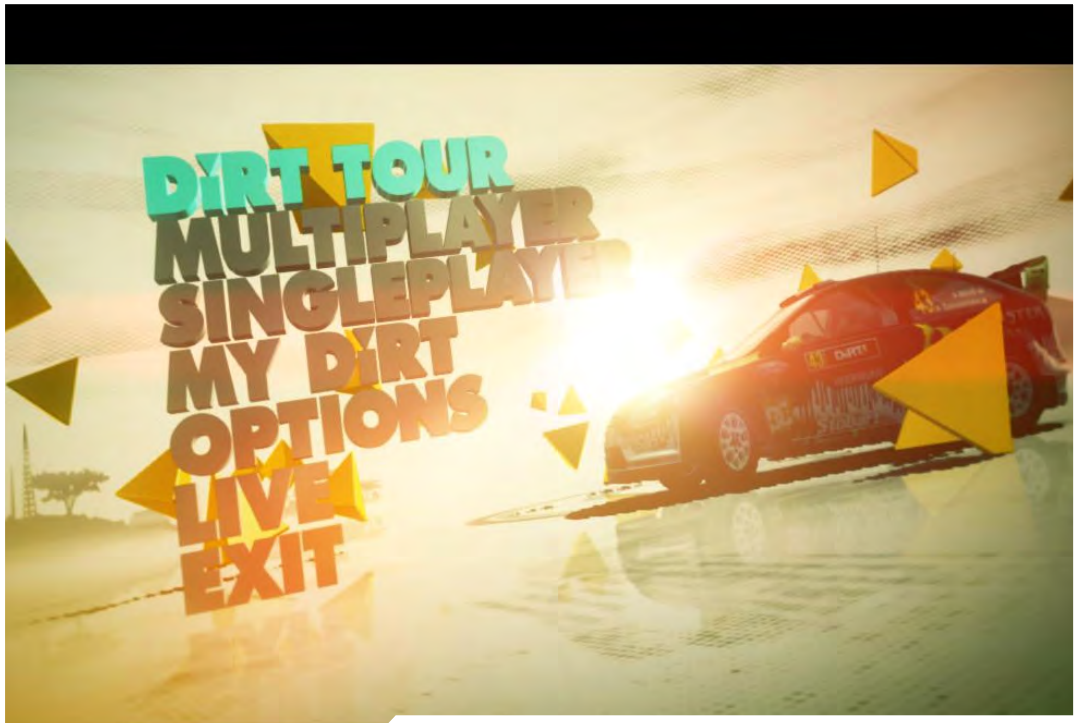
André Santos

Fear 3

2011 - PC

JOGABILIDADE	4	SOM	5
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	4+

4+



A série *DIRT* é provavelmente a que melhor consegue simular a condução de rally. Todas as versões anteriores, independentemente dos pontos analisados, reuniam o consenso de ser um dos melhores jogos a retratar este tipo de desporto automóvel. Pois bem, *DIRT 3* veio para ficar e confirmar as possíveis dúvidas que ainda poderiam existir relativamente à sua qualidade.

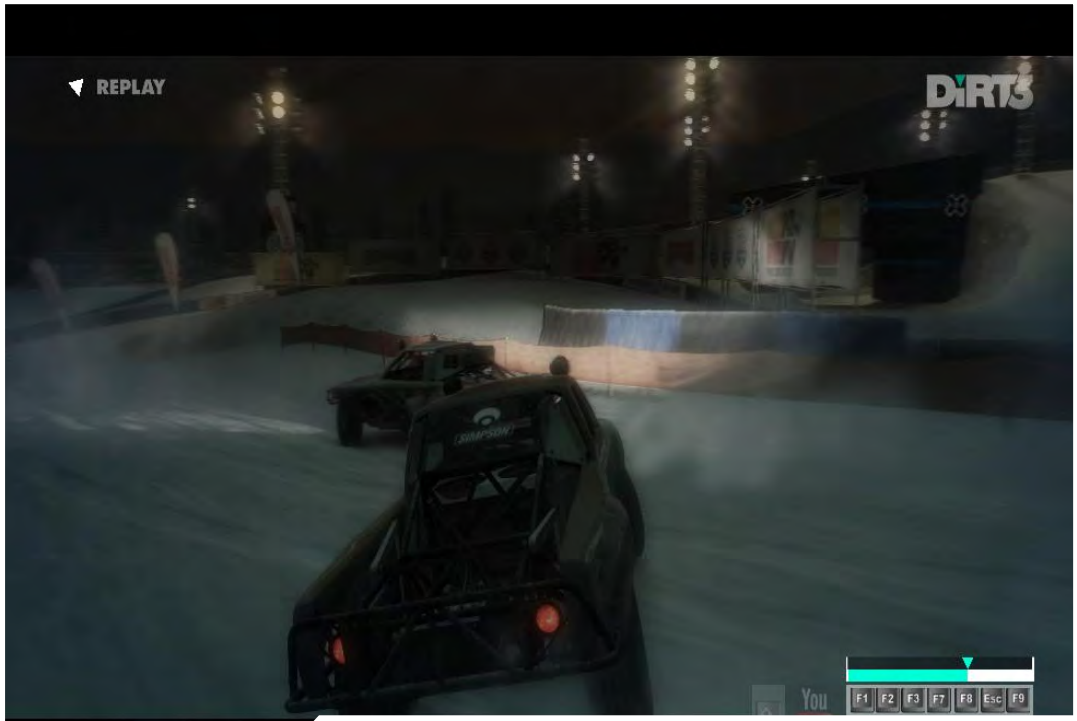
À diferença dos seus antecessores, em que iniciávamos o jogo como amadores e íamos subindo na hierarquia, os jogadores entram como profissionais que recentemente assinaram contrato para representar uma equipa. Assim o confronto é igualmente com pessoal de gabarito e, acreditem, estes não nos deixam muito espaço para erros de noviços. Esta introdução no meio do rally é conduzida por dois responsáveis que nos vão dando dicas e sugestões. Se ao início parece muito pertinente, depressa deixa de o ser e rapidamente nos queremos ver livres das vozes persistentes que teimam em não nos abandonar e as quais somos obrigados a ouvir. Por outro lado, os menus apresentam um aspecto melhorado. Estes são apelativos, visualmente estimulantes e de fácil navegação que se adequam ao estilo de jogo e de simulador. Foi um dos pontos que mais me agradou fora da jogabilidade em si.

No que diz respeito ao rally, são vários os bólides novos bem como as pistas à disposição, ainda que não exista a possibilidade de comprarmos veículos – ou seja, toda a gama automóvel existente desde o início é aquela com que nos podemos deliciar, sendo que cada um deles fica disponível conforme a modalidade e a respectiva dificuldade escolhida. Os modos de jogo são também variados e apresentam uma vasta

gama de possibilidades. Um dos mais divertidos e interessantes é mesmo o *Gymkhana*, no qual temos uma pista em que temos que fazer uma série de *stunts* previstas que, apesar de à primeira vista parecerem bastante simples, depressa nos apercebemos que não é bem assim, e eu que o diga.

Graficamente o jogo está bastante trabalhado e tal nota-se na qualidade de desenho dos carros e das suas respectivas características. Da mesma forma, cada carro tem a sua forma de condução e a cada um corresponde uma maneabilidade diferente. No que diz respeito às pistas, também só pontos positivos a assinalar: são mais abertas, têm mais elementos, seja em redor ou em interacção directa com o veículo e condução. A linha de horizonte é ampla e a luminosidade adequada para os diversos períodos do dia em que cada corrida acontece. Por exemplo, a partir da câmara interior e em condições meteorológicas adversas – como é o caso da neve – ficamos constantemente impedidos de ver o que está à nossa frente, devido à "nuvem" de neve levantada pelos pilotos que seguem na dianteira, aumentando o realismo e a emoção. Os estampanços (caso ocorram, e a mim aconteceram diversas vezes) são espectaculares (pena é que o carro tenha que chegar ao fim inteiro) com níveis variados de destruição conforme a gravidade do impacto.

DIRT 3 oferece uma IA adequada e que acompanha os níveis de dificuldade disponíveis, pelo que, quanto maior for o grau de exigência, mais perspicazes ficam



os pilotos adversários, dificultando-nos e muito as manobras e o cumprimento dos objectivos.

O modo *Singleplayer* é vasto e composto por vários modos, desde *Rally*, *Drift*, *Rallycross*, *Trailblazer*, *Freestyle Gymkhana e Head to Head*. No que diz respeito ao modo *Multiplayer,* existe a possibilidade da condução contra outros jogadores em ecrã divido (anteriormente e habitualmente visto neste tipo de jogos). O *Capture the Flag,* também já habitual noutro tipo de jogabilidade, é aqui utilizado para grandes momentos de diversão enquanto com o carro tentamos roubar as bandeiras aos outros jogadores. *Infected* é inovador no meio e é um modo similar aos *Zombie* de jogos *FPS* e consiste num veículo "infectado" (é apresentado com uma cor diferente para melhor diferenciação) que tenta contaminar todos os outros quando lhes toca. Por fim, o *Invasion,* no qual os jogadores têm que destruir robôs e simultaneamente escapar às suas investidas. Todos os modos estão repletos de boa disposição e vão seguramente ocupar e providenciar durante largas horas diversão e entretenimento.

Em suma, *DIRT 3* representa um dos melhores jogos de rally dos últimos tempos. A variedade é de facto enorme e não vai ser depressa que nos fartamos. À excepção da narrativa enfadonha/despropositada, de alguma dificuldade na habituação à sensibilidade da condução e *loadings* algo demorados, *DIRT 3* faz justiça à série e garante muitas horas de pura diversão e condução realista.

■ **André Santos**

Dirt 3

2011 - PC

JOGABILIDADE	4+	SOM	4+
GRÁFICOS	4+	LONGEVIDADE	5

4+

© 2008 EA DIGITAL ILLUSIONS CE AB. ALL RIGHTS RESERVED.

Mirror's Edge é uma daquelas agulhas num palheiro, uma daquelas pérolas perdidas no meio de tantas rochas à beira-mar. Os últimos dois/três/quatro anos foram muito frutuosos em lançamentos de jogos de qualidade, nas diversas consolas. Os jogos actuais têm um grafismo que se supera a si mesmo de jogo para jogo; as editoras apostam na criação de jogos que demoram mais horas a terminar para assim compensar os seus jogadores; cada vez são mais os jogos que têm múltiplos objectivos para concretizar transformando-se em algo muito mais dinâmico. Não obstante, são cada vez mais raros os jogos que se propõem criar algo de novo, pegar num conceito e apresentá-lo ao contrário, apostar em algo fora do comum.

É certo que ainda vão aparecendo algumas tentativas de subverter esta tendência mas o que também é verdade é que os grandes *blockbusters* vão sendo novas versões de jogos que já tinham sido lançados e registado sucesso no passado.

Mirror's Edge é a tal agulha no palheiro. A tal pérola perdida à beira-mar. Não é um jogo perfeito mas é perfeito na forma como apresenta um caminho alternativo, algo diferente.

Lembro-me que, quando pus as mãos neste jogo, a minha primeira reacção foi não gostar do mesmo. Achei demasiado estranho e difícil de perceber como funcionava. Porque de facto… um jogo de plataformas que se desenrola na primeira pessoa é algo difícil de compreender, pelo menos inicialmente. É claro que, uma vez que se começa a perceber a premissa aqui presente e o que fazer… o jogo torna-se completamente viciante.

A protagonista é Faith, uma corredora que habita uma sociedade totalitária onde a liberdade de expressão é vedada à população por parte do Governo. Faith integra um grupo de corredores e o seu objectivo é transmitir mensagens fazendo parte duma rede de tráfego ilegal de informações. Se, de facto, a história não tem nada de muito especial, é na jogabilidade e na estética sonora e imagética que assenta a beleza e

singularidade de *Mirror's Edge*.

Para fazer chegar as mensagens de que somos portadores, teremos que realizar o mais variado leque de acrobacias, já que é nos telhados que conseguimos fugir às forças opressivas do Governo. Assim, iremos saltar entre arranha-céus, correr, deslizar por baixo de obstáculos, dar cambalhotas, correr pelas paredes… tudo o que estiver ao nosso alcance para evitar os soldados que nos tentam abater assim que nos avistam. Os movimentos ao nosso dispor são executados por Faith com uma elegância ao nível dos melhores praticantes de *parkour*.

E é na fuga aos soldados do Governo que a emoção do jogo se torna ímpar. Ao contrário da maioria de jogos onde, normalmente, cabe-nos como tarefa abater algo ou alguém… aqui o objectivo principal é mesmo não ser abatido e, aliando isso ao facto de não andarmos armados, torna-se uma clara e primordial luta pela sobrevivência como é raro encontrar em jogos. Aproveito para descrever um momento marcante do jogo: estamos num apartamento à procura de qualquer informação quando, subitamente, dezenas e dezenas de soldados irrompem pela porta, completamente armados para nos matarem. Aquilo que teremos que fazer é simples: fugir deles! Evitar a morte. Acrescentem a isto uma música apropriada para qualquer *thriller* e uma respiração ofegante por parte de Faith, e terão uma das cenas típicas deste jogo: emoção e nervos à flor da pele aliados a um instinto básico de sobrevivência. Não me entendam mal… o objectivo deste jogo não passa por “meter medo” ao jogador como um *Resident Evil* ou um *Dead Space*… aqui o objectivo é passar para o jogador a tensão de se estar em desvantagem em armamento face aos opositores.
E se a parte sensorial do jogador é, na minha opinião, a vertente que ainda pode e deve ser bastante desenvolvida nos videojogos, *Mirror's Edge* acerta em cheio nesse aspecto. Se a tensão de fugirmos é grande… a sensação de conseguirmos escapar ao inimigo tem um sabor especial como é raro

encontrar nos jogos, compensando desta forma o jogador pelo seu sucesso.

A forma como a cidade onde se passa a acção foi recriada também está muito bela e original. O espaço é futurista e simplista e a forma como a luz solar ilumina os interiores ou os exteriores dos edifícios também merece destaque. Também a música oferece uma identidade muito própria ao jogo e acompanha-o de forma muito credível nos momentos de maior e menor tensão.

Em *Mirror's Edge* por vezes temos que lutar com um guarda que encontramos pelo caminho. Essa luta passa por desarmá-lo e deixá-lo inconsciente no chão. Além de que podemos fazer uso da sua arma para matar alguns outros guardas. Este aspecto poderia estar mais bem executado pois o movimento de desarmamento do adversário, sem estar mau, não está sensacional. Mas, felizmente, estes momentos acontecem poucas vezes ao longo do jogo pois a acção principal é mesmo a fuga e não o combate. A duração acaba por também ser curta pois não são precisas mais que seis horas para terminar *Mirror's Edge*.

Este é, ainda assim, uma das melhores surpresas da *Playstation 3*. É um jogo completamente obrigatório. Alguns poderão não gostar mas os que gostarem… nunca mais se esquecerão dum jogo tão diferente e tão especial como *Mirror's Edge*.

Hugo Pinto

Mirror's Edge

2011 - PS3

JOGABILIDADE	5	SOM	5
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	3

3

Embora os jogos de Arcadas já não sejam tão populares como na década passada, a verdade é que é uma experiência obrigatória pela qual todos os *gamers* devem passar. Quem não teve a oportunidade de jogar *Daytona USA* com mais 7 amigos, numa interminável fila de máquinas de arcada? De fazer co-op em *Metal Slug* disparando contra tudo o que se mexia e lutando pela libertação dos reféns para obter o *highscore* mais alto?

E, dentro dos títulos mais populares de sempre das arcadas, surge *Time Crisis*, rei e senhor dos *Rail Shooters*. Esta *franchise* tem feito os *gamers* largarem incontáveis moedas nas máquinas, e a verdade é que poucos as acham mal gastas. Mas como se portará o mais recente título desta saga quando confrontado com a tecnologia de detecção de movimentos da Sony? Conseguirá o *Move* reproduzir fielmente a experiência do apontar e disparar da arcada?
Em termos de jogabilidade, o jogo apresenta duas vertentes bastante distintas, o modo arcada e o modo história.

No modo arcada devo dizer que a *Namco-Bandai* fez um bom trabalho em conseguir adaptar a jogabilidade e experiência obtida nas arcadas para o cenário mais caseiro, especialmente para quem possuir a pistola de acessório para o *Move,* [Atenção na escolha desta. Não incorram no erro de optar por algo vistoso face a funcional. Se a pistola não tiver peso no punho para contrabalançar o comando, acabam apenas com um pedaço de plástico na mão que não vos transmite a sensação de estar a segurar numa pistola] ficando apenas a faltar o pedal para nos sentirmos dentro duma arcada recém construída em nossa casa.

Este modo é o típico modelo de *Rail Shooter*, onde a nossa personagem é conduzida ao longo do cenário, deixando-nos apenas com três

preocupações: disparar, recarregar a arma e procurar refúgio para nos protegermos de diversos tipos de ataques na nossa direcção. Ao contrário do seu antecessor, neste não temos a possibilidade de alterar manualmente entre armas, sendo que estas também acabam por ser escolhidas de forma automática consoante a situação em que se encontram. Por outro lado, esperem bastante mais acção e quantidades bastante mais alucinantes de inimigos… neste título o gatilho não têm descanso.

No modo história, houve uma tentativa de criar um *third person shooter* com o espírito de *rail*, mas esta tentativa falha clamorosamente. O objectivo seria fazer face às críticas do jogo permitir pouca liberdade de movimentos, mas o resultado obtido é algo muito inconsistente, especialmente porque se esqueceram que com este paradigma teriam de ter uma inteligência artificial mínima nos nossos inimigos. A procura de abrigos seguros é outro dos aspectos mais negativos deste modo, sendo que apenas o podemos fazer em locais pré-definidos, e o seu uso é bastante difícil de coordenar com tudo o resto. Neste modo o maior desafio acaba por ser a tentativa de nos mexermos e dispararmos ao mesmo tempo.

Entrando em detalhe relativamente aos controlos, obtemos experiências bastante diferentes entre modos. No modo arcada, o comando *Move,* depois de correctamente configurado, é extremamente fiável e preciso, podendo por vezes ser apenas um pouco mais fluído, mas é algo que passa despercebido no frenesim da luta. No modo história, em junção

com o comando *Move,* temos também que fazer uso do comando normal (ou o comando de navegação do *Move*), sendo o primeiro responsável pela mira e controlo de câmara, e o último pela movimentação da nossa personagem. Esta experiência torna-se bastante confusa, porque os movimentos e o controlo de câmara parecem não ser os mais adequados, perdendo-se bastante a parte intuitiva e simples deste tipo de jogos, para algo que requer bastante aprendizagem e controlo… e mesmo assim parece nunca se eliminar totalmente os movimentos involuntários da câmara.

Em resumo, *Time Crisis Razing Storm* é um bom jogo para quebrar o jejum das arcadas, falhando estrondosamente quando tenta fazer mais que isso. A longevidade é bastante curta, mal que herda do género, mas que podia ter sido melhorado na versão consola. Para quem não é fã de arcadas, ou espera uma experiência mais similar aos *shooters* tradicionais, esqueçam este jogo. Para os restantes é um jogo sempre divertido de jogar com um amigo ao lado e, tendo em conta o reduzido catálogo de jogos *Move* e o facto deste título trazer dois jogos adicionais (*Time Crisis 4* e *DeadStorm Pirates*), acaba por ser uma compra que vale o dinheiro, especialmente se o importarem.

■ **Jorge Fernandes**

Time Crisis Razing Storm

2010 - PS3

JOGABILIDADE	3	SOM	3
GRÁFICOS	3	LONGEVIDADE	2

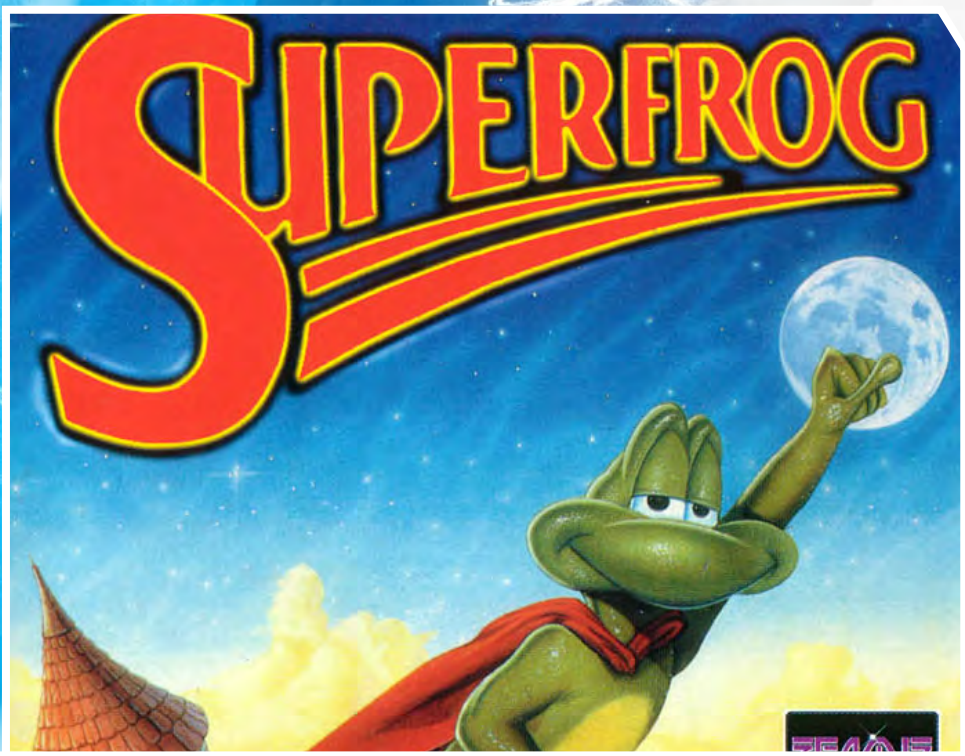
3

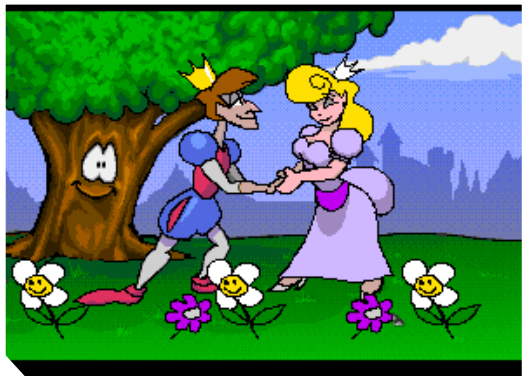
Superfrog é um dos mais acarinhados e simbólicos jogos para o Commodore Amiga. O género é plataformas em 2D e o ambiente é um autêntico conto de fadas. A história é simples: um príncipe que vivia num reino encantado foi transformado num sapo por uma bruxa que, como se não chegasse, ainda lhe raptou a namorada. O príncipe, agora sapo, vai ter de transpor vários obstáculos até chegar à bruxa, para depois a derrotar e salvar a sua princesa. No final, o sapo beija a sua amada e, em vez de se transformar novamente em príncipe, a princesa é transformada em sapo também.

Mas esta aventura não teria sido possível sem o herói se transformar num super sapo. No início, encontra uma garrafa de Lucozade (publicidade no jogo) que o transforma num super sapo com capacidades de lidar contra tudo e todos.

A acção decorre em sistema de plataformas no tradicional *Scrolll* horizontal, em que o nosso herói pode correr, saltar, e mais tarde pode até fazer pequenos voos e disparar. Os níveis em que o sapo vai passando são: a floresta, o castelo, o circo, o Egipto, as cavernas de gelo e uma base no espaço. Em cada quadro destes níveis a nossa personagem tem de apanhar um certo número de moedas que lhe permitem abrir uma porta no fim de cada quadro.

Todo o jogo tem personagens simpáticas, mesmo os piores inimigos têm um ar afável, e em nenhuma parte sentimos qualquer tipo de violência. O jogo





foi, assim, feito a pensar tanto no público mais juvenil, como nos adolescentes e até adultos.
Tudo aqui é bonito e simpático, fazendo deste clássico um dos melhores jogos que se podem dar a uma criança. Mas não pensem que é um jogo feito para um petiz, os graúdos ficarão deslumbrados também.
Para combinar com uma história encantada, todo o jogo tem um ambiente apropriado. Gráficos e som foram feitos em sintonia com a história. Tem cores vivas e alegres e um traço quase de banda desenhada, sendo o grafismo bom, muito bom. O som é igualmente adequado, com melodias bem compostas por Allister Brimble, em que não impera a simples batida de fundo, mas sim músicas completas de grande qualidade.
Para acabar, de salientar que a introdução no jogo foi feita por Eric W. Schwartz, um dos mais conhecidos animadores do Amiga e de quem iremos falar numa futura edição PUSHSTART.

■ **Tiago Lobo Dias**

Super Frog

1993 - Amiga

JOGABILIDADE	4	SOM	5
GRÁFICOS	5	LONGEVIDADE	4

Já todos conhecem o ouriço azul da SEGA e as suas habilidades. Contando com vários jogos do personagem, *Sonic CD* é um clássico de 1993 (*SEGA Mega CD*), lançado dois anos mais tarde para PC.

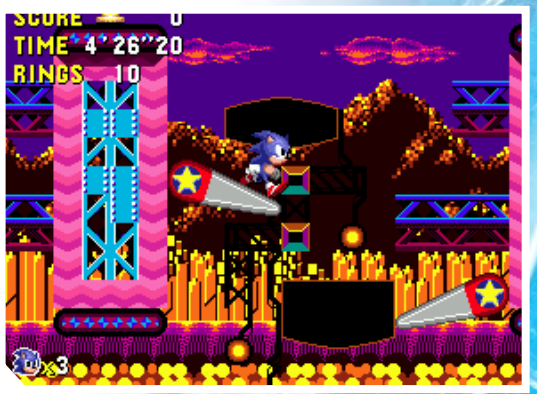
Sonic CD oferece basicamente o que todos os Sonic do género ofereceram. Níveis em 2D, onde o objectivo é chegar ao outro lado do mapa (lado direito do ecrã). Conseguimo-lo apanhando as moedas, que nos dão meia vida (já passo a explicar), eliminando criaturas, aproveitando alguns dispositivos mecânicos que podem favorecer-nos e chegando, de vez em quando, ao boss.

Vamos por partes, começando pelo guião. A história passa-se em *Little Planet*, onde o nosso grande inimigo, *Dr. Eggman*, cria um Sonic metálico que por sua vez captura a nossa amada *Amy Rose*. A partir daqui, já sabemos que no final do jogo temos de, pelo menos, acabar com o *Metal Sonic*. Não muito original… mas vá, é um clássico.

A parte inovadora do jogo é a temporalidade. Andamos entre o passado e futuro e, dependendo das nossas escolhas e movimentos, acabamos com um "*good*" ou "*bad future*". Muitas vezes não escolhemos e, por azar ou sorte, mudamos o destino do jogo.

Passemos à dificuldade. O jogo oferece umas criaturas algo interessantes, que possuem movimentos diferenciados. Isto faz com que o jogador, que joga com muito ritmo, devido a mecanismos de impulso e aceleração – para não falar da própria velocidade do Sonic – seja surpreendido na primeira vez que se encontra com uma nova criatura. Existem vários tipos de monstros que atacam de diferentes maneiras, e isso só pode ser visto como bom, pois traz diversidade.

A questão das moedas é engraçada, porque o Sonic não tem barra de vida mas, se apanhar uma moeda que seja, ganha resistência contra um ataque inimigo, ou seja, a moeda dá-lhe meia vida. Meia vida



que é preciso para os tais encontros inesperados com as criaturas que, por acaso, ali andavam. O mesmo não se passa por exemplo com o primeiro boss, que é horrivelmente fácil de passar, e não era preciso nem um terço de vida! Desculpem a piada.

A jogabilidade é acessível, mas não maravilhosa. Nota-se algum *delay,* mas podemos vê-lo como um certo realismo – apesar de não ser o ponto forte do mundo de Sonic. A jogabilidade tem duas faces: pode ser fluída e muito divertida, como pode ser confusa e enfadonha.

O facto dos níveis possuírem várias plataformas, mecanismos de impulso, curvas, *loopings e* caminhos alternativos pode fazer com que o jogador não aprecie minimamente o nível, carregando sempre para a frente, saltando e chegando rapidamente ao final. Por outro lado, e se forem fãs de Sonic, podem sempre demorar um pouco mais, e até explorar os níveis, que apresentam suficiente profundidade para o fazer.

Musicalmente, o jogo conta com temas de ocasião, fáceis de digerir. Os efeitos sonoros são também um ponto positivo e convencional.

No que toca aos gráficos, Sonic é Sonic. Planificação em 2D bem conseguida, cores bem conjugadas e moitons bem realizadas.

No geral, o jogo ganha pelo grafismo e som, perdendo pelo enredo e um pouco pela jogabilidade. Recomendado principalmente a quem gosta de Sonic.

Davide Gravato

Sonic CD

1993- Mega CD

JOGABILIDADE	3	SOM	4
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	2

3+

DUKE NUKEM 3D VS DUKE NUKEM FOREVER

Em Janeiro de 1996 surge *Duke Nukem 3D.* O seu lançamento abalou o mundo dos videojogos, em especial o dos *shooters*, acabando com a hegemonia vivida por *Doom*. Trazendo níveis de destruição e violência nunca antes vistos, um humor lascivo e gutural, e em especial muita atitude.

Um dos factores bastante apelativos e inovadores em *Duke Nukem 3D*, que o destaca dos seus rivais, consiste no facto dos níveis apresentarem cenários não lineares. Estes apresentam-se também bastante mais realistas para a altura em que foi lançado e oferecem-nos um nível nunca antes visto de interactividade – como a destruição de objectos, a procura de locais secretos e a interacção com vários outros elementos, o que tornam o jogo divertido para além da chacina propriamente dita.

Mas não se fica por aqui, pois o que realmente o imortalizou foi a sua violência gratuita e a sua forte componente adulta, desde *gore* levado ao extremo, a *strippers* e prostitutas. Com uma grande variedade de armas ao nosso dispor, e mais uma mão cheia de itens que em tudo melhoravam a experiência de jogo, tínhamos todos os ingredientes necessários para uma jogabilidade de luxo, a qual nos permitia estarmos a voar cenário fora utilizando o *jetpack*, a iludir múltiplos inimigos com o *Holoduke* de forma a atacá-los de uma posição mais avantajada, a distribuir pontapés quando ficávamos sem munições e, por fim, a dispararmos inúmeros *rockets* contra os inimigos mais fortes ou simplesmente agrupamentos de inimigos menores, espalhando sangue e vísceras de forma a marcar território.

A personagem foi idealizada, ou diria até mesmo moldada, de forma a representar o conceito de Homem másculo da altura, saído dos filmes do Stallone e Schwarzenegger – o qual se resumia a músculos, armas grandes, incapacidade de manter um diálogo coerente mas uma autêntica máquina a debitar *catchphrases* capazes de originar mudanças de humor ao mais sisudo do espectador. E nunca ninguém se importou com os detalhes mais insignificantes, como o facto de todas as *catchphrases* serem roubadas de filmes como *Army of Darkness* e *They Live*, os repetidos exageros, e até mesmo o facto deste ser claramente ofensivo para o público feminino.

Passaram-se vários anos e *Duke Nukem* nunca foi realmente esquecido, tendo havido vários *mods* feitos da comunidade para este jogo, nomeadamente a conversão de todas as suas texturas para HD – permitindo

DUKE NUKEM 3D VS DUKE NUKEM FOREVER

a fãs mais jovens visitarem este título sem ter o senão de gráficos completamente datados. Sempre pairou no ar a produção de uma sequela e várias foram as vezes em que se especularam cancelamentos e atrasos, pairando sempre a dúvida se o projecto alguma vez seria realizado.
E passados pouco mais de 14 anos, *Duke Nukem* voltou… o que impõe a seguinte pergunta: será que *Duke Nukem* conseguirá ir de encontro às expectativas dos fãs e fazer face a todas as *franchises* de sucesso que surgiram desde então?

Começando pela personagem em si, *Duke* volta no seu melhor: continua a ser o bruto musculado, um egotista e narcisista de primeira categoria, sempre pronto a assediar qualquer rabo de saias elegante pelo qual passe, e protegendo os mesmos de ameaças intergalácticas…
Os gráficos podiam e deveriam estar melhores, embora não sejam completamente do século passado como se tem dado a entender. As animações é que estão realmente más, especialmente quando vemos o *Duke* a movimentar-se frente ao espelho – nesse aspecto podemos dizer que a física da personagem é antiquada, talvez até equiparável ao *Duke Nukem 3D*, onde o torso não acompanha o movimento dos quadris.

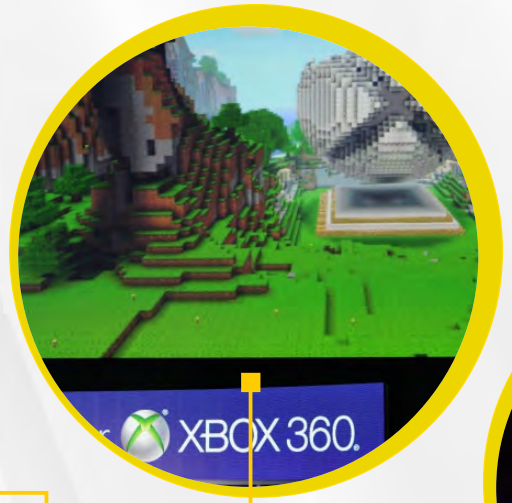
Em termos de jogabilidade, este título oferece tanto de melhorias como de retrocessos (na minha humilde opinião) face ao seu antecessor. A interactividade com o cenário está consideravelmente melhor e agora podemos interagir com uma variedade de objectos muito superior, deste máquinas de arcadas onde jogamos mini-jogos, a equipamento de ginásio, máquinas de venda, utensílios de casa de banho, etc. A destruição de partes do cenário também está melhor, embora se esperasse consideravelmente mais. A condução de viaturas também traz algo mais ao jogo, e encaixa perfeitamente na sua imagem, fazendo uso de *buggies* e *monster trucks*.
Infelizmente nem tudo melhora e existem alguns aspectos que são simplesmente inexplicáveis. A *Health Bar* foi substituída por uma *Ego Bar*, cuja ideia até pudesse fazer sentido, mas a sua execução foi simplesmente ridícula. O Ego representa a nossa vida, sendo que perdemos ego quando somos atingidos, mas este regenera-se sozinho com o tempo, tirando lugar ao uso de *medikits*. Executando inimigos, recuperamos totalmente o nosso ego, algo de que não discordo. Mas ver um título desta *franchise* a dar-nos a dica para nos escondermos dos inimigos atrás de paredes, etc, para recuperar o Ego, é algo que deita o conceito do

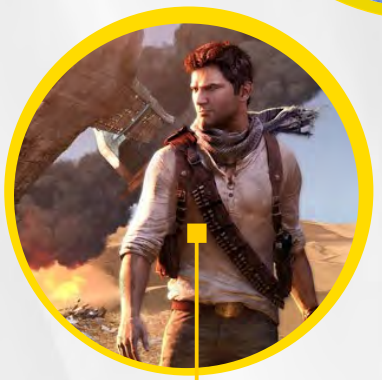
DUKE NUKEM 3D VS DUKE NUKEM FOREVER

jogo totalmente por terra… escondemo-nos dos inimigos como raparigas assustadas e o nosso ego aumenta?
Outro aspecto bastante negativo é o facto de neste título apenas podermos ter 2 armas a cada momento, o que é bastante restritivo, visto que um dos grandes pontos fortes de *Duke* é a sua diversidade de armas, as quais nos dão bastante gozo de usar em diferentes situações. Pior ainda é o facto de podermos arremessar objectos comuns, como troféus, contentores, halteres, etc., contra os nossos inimigos, o que seria um bom pormenor tirando o facto destes aparentemente matarem os nossos inimigos mais facilmente do que as nossas supostas armas letais…
Por fim, a introdução de puzzles não creio ter surtido o efeito desejado, retirando adrenalina e *momentum* ao jogo.
Comparando este com o título anterior, o aspecto que mais foi evoluído foi o *multiplayer*, muito ajudado pela evolução tecnológica e globalização da Internet, desde que *Duke Nukem 3D* foi lançado. O *multiplayer* consegue assim atingir um nível anteriormente impossível e é bastante divertido devido ao ambiente em torno deste jogo e às suas armas únicas. Temos agora um apartamento no qual podemos desbloquear vários itens à medida que se vai jogando online e ganhando mais experiência, alguns dos quais podemos usar nos nossos duelos, como roupa para personalizar o nosso *Duke*.

Em termos de som, os efeitos estão bons, mas a banda sonora nem por isso, sendo que a única memorável é a da introdução do jogo, essa sim brilhante, inundando-nos de sentimentos nostálgicos e captando perfeitamente a essência do que é o *Duke Nukem*.
Em resumo, o jogo apresenta uma fórmula datada, não oferecendo mais uma experiência de jogo única como o seu antecessor. Fazendo um balanço de melhorias/defeitos, este poderá ser considerado um título que não faz jus à *franchise*, mas continua a ser bastante divertido de se jogar, embora acredite que isto seja discutível consoante ou não tenham tido contacto prévio com *Duke Nukem*.

Jorge Fernandes





Electronics Entertainment Expo

Depois das previsões para a *E3* 2011 na última edição da PUSHSTART e de algum tempo para podermos analisar a frio o que realmente se passou por lá, aqui fica o nosso comentário.

João Sousa

Conferência Microsoft

A *Microsoft* tinha uma dificuldade acrescida ao **sucesso da sua conferência** pois, ao contrário dos seus concorrentes, não apresentou novo hardware, algo que chama sempre muita atenção e costuma determinar o "vencedor" deste tipo de eventos. Em vez de apresentar alguma surpresa nesse campo, a *Microsoft* limitou-se a dar-nos um pouco do que era esperado, mostrando gameplay de *Gears of War 3*, *Tomb Raider* e *Call of Duty*: *Modern Warfare 3*. Tudo com bom aspecto mas nada fora do normal, a não ser a nova direcção para as aventuras de Lara Croft, que se assemelham agora muito mais ao género *survival horror* com um tipo de gameplay extremamente cinematográfico.

Inesperado terá sido o anúncio de um ***Halo* 4**, 5 e 6… parece que desde a trilogia cinematográfica do *Senhor dos Anéis* tudo tem que ser feito em trio…hum… talvez fosse prudente perceber se *Halo 4* será realmente um bom jogo antes de anunciar que terá mais 2 sequelas.

Fable: *The Journey* e *Kinect Start Wars* falharam em impressionar pois, em vez de parecerem os jogos impressionantes que imaginaríamos, aparentam ser apenas uma espécie de "on rails shotter" em que pouco mais fazemos do que gesticular para disparar ou mover o sabre de luz.

O jogo indie ***Minecraft*,** que na verdade é mais um caixote de legos virtual do que propriamente um jogo, expandir-se-á para fora dos PCs para atingir também a Xbox 360 e terá algum tipo de suporte para *Kinect* – aliás como quase todos os jogos anunciados para esta consola.

A grande aposta da *Microsoft* neste momento parece ser precisamente o *Kinect* que, curiosamente, mostra ter mais entusiastas entre artistas e comunidade científica do que propriamente entre os jogadores.

Em termos da sua utilização em jogos, temos, para o público infantil, um jogo da *Rua Sésamo* e uma espécie de visita virtual à *Disneyland* (esperemos que com menos filas que na realidade). De resto, algumas experiências estranhas como gritar na sala para comandar os jogadores num desafio de *rugby* ou fechar e abrir as mãos para disparar a arma no *Ghost Recon*…. (algo aqui não me parece certo).

O menu do *Xbox Live* terá um novo design e suportará o *YouTube* e *Bing,* assim como televisão ao vivo! (Para isso não será melhor desligar a *Xbox* e ver o que está a dar na televisão mesmo?). Algo completamente novo será a inclusão ao *Dashboard* do *Kinect Fun Labs* que parece querer ser uma mostra das experiências feitas inicialmente com hacks do *Kinect* nos PCs. Por agora temos a hipótese de desenhar em 3D com os nossos dedos e fazer um avatar automático a partir dum scan ao nosso corpo.

Conferência Sony

A *Sony*, tal como seria de esperar, desculpou-se humildemente pelo incidente do ataque pirata à sua rede de serviços que comprometeu a privacidade dos seus utilizadores. Foi uma boa atitude e ainda ofereceram algumas prenditas (jogos gratuitos) de compensação, por isso podemos dizer que se redimiram.

A nível de novidades (ou talvez não), confirmou-se que a nova PSP não se chamará NGP nem PSP2 mas sim ***PS VITA*** ("because Vita means life…"). Não se pode dizer que seja um nome particularmente apelativo mas o nome *Wii* da sua rival *Nintendo* também acabou por pegar. Apesar de já sabermos bastante sobre esta nova consola portátil da *Sony* (com acelerómetros *touch screen*, *touch pad* na traseira da consola, câmara etc…) a maior surpresa acabou por ser o preço, competindo directamente com a 3DS a 249 dólares. A *Vita*, não sendo revolucionária, acaba por ser uma consola mais interessante do que costuma sair da produção da *Sony*. Não é apenas mais poderosa do que a sua antecessora mas inova principalmente na utilização do *touch pad* na parte de trás da consola – algo como um "*touch screen* ao contrário" que pode trazer inovações de gameplay interessantes, como se pode ver em *Little Deviants* onde podemos elevar ou criar buracos no terreno de jogo conforme pressionamos à frente ou atrás. A versão portátil de *Uncharted* parece interessante e a utilização deste novo tipo de controlo ser opcional é bem-vinda, pois muito boa gente gosta de interagir com Nathan Drake como já está habituado.

Em relação à *PS3,* e mais uma vez falando de ***Uncharted***, a terceira versão deste jogo tem óptimo aspecto sendo de destacar a iluminação cada vez mais aperfeiçoada e os efeitos dinâmicos da água. Quem o viu em 3D diz ser soberbo. De resto, entre sequelas e remakes HD não há muito mais a dizer e, sim, *The Last Guardian*, o sucessor de *Ico* e *Shadow of the Colossus* continua desaparecido em combate.

Conferência Nintendo

A *Nintendo* teve o show nas suas mãos pois apresentou a sua nova consola que se chama *Wii U,* numa lógica de que a *Wii* já era para "nós" e agora a *Wii U* é para nós e para vocês… ou seja, se o primeiro nome já indicava a expansão de mercado (toda a gente se torna um jogador), agora pretende-se cativar também os jogadores *hardcore,* que achavam a *Wii* um produto comercial demais, apenas para crianças e mães a querer ficar em forma com o *Wii Fit*.

Ora bem, o que a *Nintendo* inventou desta vez foi uma consola HD [**Wii U**]que se supõe ser tecnologicamente equivalente ou superior à *PS3* e *Xbox360* mas o que interessa mesmo é o novo sistema de controlo. Os comandos da *Wii* continuam a ser utilizados mas aparece agora um novo comando que é essencialmente um *tablet* com alguns botões, uma câmara e acelerómetros que irão permitir novos tipos de gameplay. Basicamente, será quase como jogar com a *Nintendo 3DS* ou *PS Vita* como controlador da *Wii*. No vídeo demonstrativo e entrevistas dadas podemos perceber que o comando (*wireless,* claro) pode ser usado para continuar a jogar enquanto o nosso pai vê o futebol ou a nossa mulher vê a novela, e permite ainda fazer *zooms* à imagem da televisão ou até pousar o comando no chão para ver a bola aos nossos pés durante um jogo de golf (esta última, apesar de ser uma das ideias mais surpreendentes apresentada, acaba por ser uma das mais inúteis). Os *developers* de jogos mostram-se entusiasmados com as possibilidades de jogabilidade *multiplayer* assimétrica, ou seja, a hipótese de dois jogadores fazerem tarefas completamente diferentes no mesmo jogo. O suporte destes *developers* exteriores à *Nintendo* parece ser uma das grandes apostas desta vez. Veremos se na prática acontecerá mesmo isso.

A *Nintendo* parece mostrar um esforço para continuar a inovar com esta nova consola ao mesmo tempo que tenta agarrar os gamers pouco motivados com as suas estratégias. Não será provavelmente uma consola tão revolucionária como a *Wii* (que praticamente levou à criação do *motion gaming*) mas daqui a uns aninhos saberemos se os concorrentes copiarão a nova tendência em termos de controladores aqui sugerida.

Quanto à *Wii*, parece já ser assunto do passado. Podemos arrumá-la num canto enquanto esperamos pelo novo Zelda visto que nada mais relevante será lançado entretanto. Após jogarmos Zelda, podemos passar para a *Wii U*.

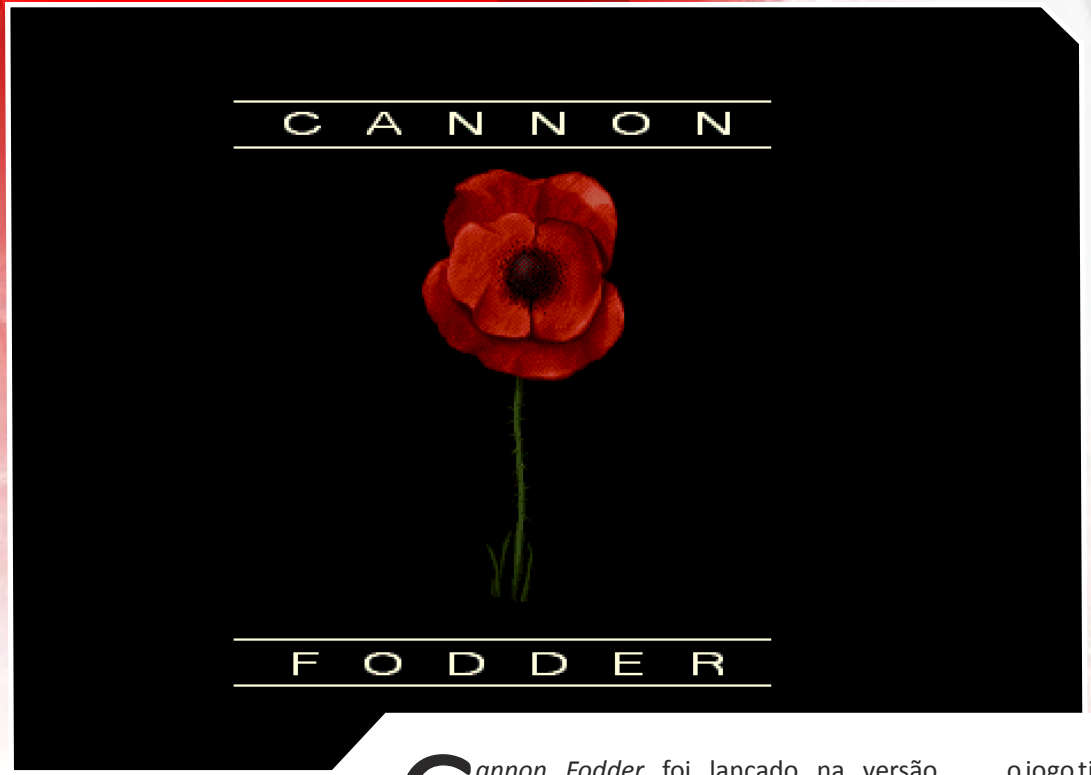
Em relação à *3DS* as coisas parecem vir a melhorar pois, segundo consta, vão ser lançados vários jogos e, por sinal, são bons! Desde *Luigi's Mansion 2 Kid* a *Ikarus*, *Resident Evil* e a dois jogos de Mario (mais *Mario Kart*) esperemos que todos o mais brevemente possível.

Outras conferências

Para fechar, temos de fazer uma menção à conferência da *Ubisoft*, não por ter apresentado nada digno de menção (a não ser *Rayman Origins,* que está com muito bom aspecto) mas sim pelo seu apresentador, o auto-apelidado Mr. Caffeine… coitado, esforçou-se o homem.
Tanto que o resultado foi doloroso de ver, tal como poderão verificar pelo seguinte link:

http://www.youtube.com/watch?v=ecffZBdhAUU

CANNON FODDER



Cannon Fodder foi lançado na versão original em 1993 para o *Commodore Amiga,* sendo depois portado para outras plataformas. A melhor maneira de descrever este jogo é usar o título da música de abertura: "War has never been so much fun". Obviamente, uma guerra não tem nada de divertido mas o jogo tem, e muito. Mas nem tudo foi diversão, o jogo foi mesmo polémico.

A equipa da *Sensible Software* fez com este jogo uma sátira à guerra, usando algum humor que não foi bem recebido pela crítica na altura. Logo para começar, na promoção do jogo usaram uma imagem (flor vermelha sobre fundo preto) igual a um símbolo dos veteranos de guerra da 1ª Guerra Mundial. Algo que não foi bem recebido pela *Royal British Legion,* que alegou que induziria os compradores em erro, pensando que o jogo tinha a mão desta instituição.

Pouco tempo depois, saiu no jornal *Daily Star* uma reportagem sobre o jogo apelando aos consumidores para "não comprarem este jogo vergonhoso".

A imagem foi retirada da caixa do jogo mas continuou a introdução com uma legenda, dizendo que nada tinha a ver com a instituição.

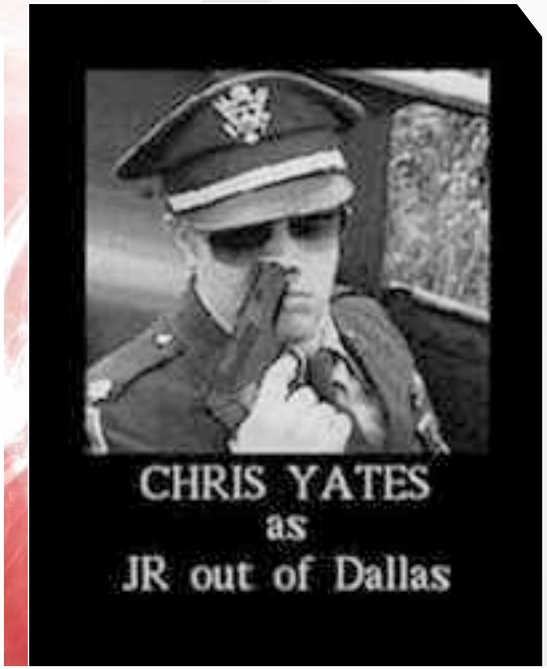
Além da imagem, a música de abertura tinha como refrão: "...War has never been so much fun. Go up to your brother, kill him with your gun, leave him lying in his uniform, dying in the sun...", o que não ajudou em nada. No jogo em si, quando alguma personagem morre, vemos algum sangue a saltar. Nada de novo nos dias de hoje mas – tudo somado – a crítica considerou que era muita violência e o jogo chegou a ser interdito na Alemanha.

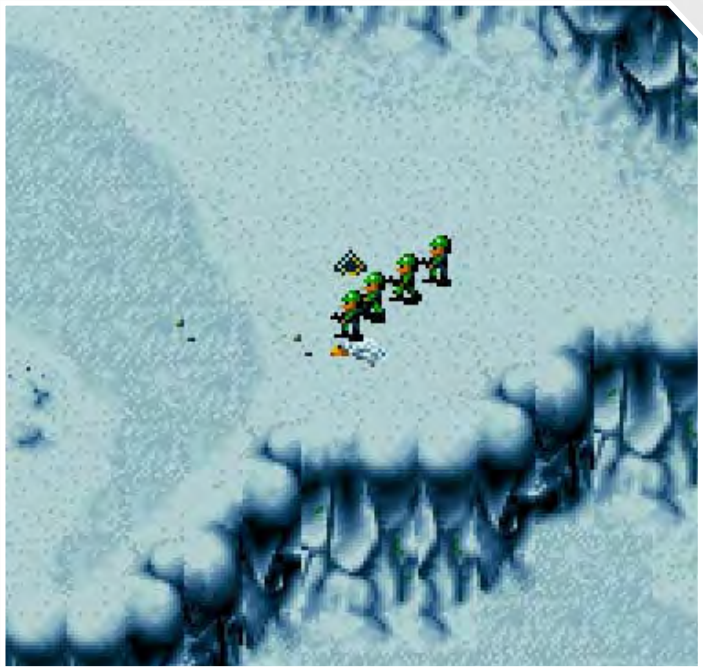
Foi dos primeiros dentro do chamado *RTS* (Real Time Strategy), juntamente com o *Dune 2*, a ter muito sucesso. Podemos ver aqui sem dúvida as bases para o que viria a ser o *RTS,* embora se considere o *Dune 2* o pai deste género de jogos.

O jogo é bastante simples de jogar. Com o botão esquerdo mandamos avançar as tropas e com o direito disparamos. Enquanto premimos o botão direito para disparar, se carregarmos no esquerdo, lançamos granadas ou bazookas .

Conforme o nível, temos à disposição um certo número de soldados e, de cada vez que ultrapassamos um nível, temos mais tropas disponíveis para substituir os que morreram em combate. Os que sobrevivem em cada nível vão sendo promovidos de patente. O comando das tropas em jogo não é feito por selecção com o rato, apenas podemos dividir o batalhão em 2

CANNON FODDER





pelotões diferentes. Isso é conseguido escolhendo que soldados pertencem a cada batalhão, carregando nos seus nomes em forma de menus no lado esquerdo do ecrã. Passando a ter 2 grupos, basta carregar num ou noutro símbolo de grupo para alternar o controlo entre um e outro. Para os juntar de novo, basta avançar um pelotão para junto de outro. Esta separação é bastante útil para missões em que é necessário defender e atacar em pontos geográficos diferentes. O grupo que está seleccionado é comandado pelo jogador e o outro grupo auto-defende-se quando surgem inimigos.

As batalhas são feitas em quadros bem desenhados: floresta, neve e deserto estão presentes. Não podem é disparar enquanto o fazem, o que levanta problemas – pois, como a meio de uma travessia podemos ter inimigos à espera na margem já a disparar, é fundamental escolher bem o local para a travessia. Alguns quadros têm também areias movediças que podem "engolir" os soldados. Temos de evitá-las ou pelo menos não parar em cima delas.

Em armamento, estão disponíveis granadas e bazookas necessárias para destruir edifícios e veículos. Podemos, consoante a missão, já começar com algum stock ou ter de procurar no terreno. Arma constante são as metralhadoras, que têm munições ilimitadas.

A progressão da dificuldade é suave. Os primeiros níveis são bastante fáceis, só requerem que se dispare. Seguem-se os níveis em que se necessita de usar granadas e, mais tarde, os níveis para as bazookas, tendo assim tempo para aprender a usar as armas correctamente.

Com o avançar do jogo, tudo se vai tornando mais difícil e complicado e a necessitar de uma estratégia logo desde o início de cada quadro. A divisão em 2 batalhões começa a ser necessária, bem como levar apenas um soldado até ao alvo, pois um ataque de bazooka pode matar vários bonecos de uma só vez.

O jogo está muito bem feito apesar de simples. Não temos muitas opções de controlo das tropas, mas isso não o torna necessariamente fácil.

Depois de ter voltado a jogar bastante este jogo, não acho de maneira nenhuma que seja violento ou que ofenda alguém.

Em resumo, temos um jogo bastante agradável com alguma dose de comédia, que muito contribuiu para a indústria dos videojogos.

Tiago Lobo Dias

Cannon Fodder

1993 - AMIGA

JOGABILIDADE	4	SOM	4
GRÁFICOS	4	LONGEVIDADE	4

4

CANNON FODDER

Jorge Fernandes

Cannon Fodder foi um dos primeiros RTS de acção e prima pela sua simplicidade, muito sentido de humor e horas e horas de diversão. O jogo apresenta um aumento de dificuldade progressiva, começando por níveis muito fáceis, o que – em associação com controlos intuitivos - tornaram-no acessível a qualquer tipo de jogador.

Todavia, deixa também uma promessa de um desafio para os jogadores mais experientes ao chegaram a níveis mais avançados, o que o torna bastante apelativo. O único senão é mesmo a qualidade gráfica, que origina por vezes confusões entre inimigos e partes do cenário.

Cannon Fodder

1993 - AMIGA

4

Tommaso Veronesi

Carne para Canhão é mais um jogo oriundo da "sensata" *software house* ***Sensible Software***, que mais uma vez conta com os grandes pilares a que nos habituaram durante as épocas áureas das décadas de 80/90. Pilares como diversão garantida, excelentes efeitos sonoros, excelentes músicas e uma originalidade fora da cabeça de qualquer *gamer* da altura. *Cannon Fodder* dá-nos a possibilidade de levarmos para a guerra pequenos soldados, onde a nossa missão será ajudá-los a passar de nível em nível através de missões em florestas, lagos, neve.

Do que gosto neste jogo é a capacidade dos *graphic designers* terem conseguido transmitir em pouco mais de 20 pixéis tanta emoção, desde os olhos às expressões de sofrimento, ao sangue que jorra a cada tiro... Deveras um jogo a não perder. A guerra nunca teve tanta graça!!! MUITO BOM!

Cannon Fodder

1993 - AMIGA

5

Diogo Cunha

"War has never been so much fun " é certamente a parte da música deste jogo que nos irá ficar na cabeça e, quando damos por isso, já a estaremos a cantarolar no autocarro. E é este tom divertido que Cannon Fodder dá à guerra durante as suas missões. Este RTS de acção agrada certamente a quem nunca foi muito apreciador dos jogos de estratégia bastante complexos e prefere uma experiência mais arcade.

Aqui o jogador controla um pequeno esquadrão em variados tipos de missões mas a acção que está mais presente é claramente o clicar nos inimigos até estes deixarem de respirar. Embora seja um jogo já com muitos anos, ainda consegue proporcionar alguns momentos de diversão.

Cannon Fodder

1993 - AMIGA

4

É uma série que tem uma fortíssima influência no mercado dos videojogos e não há como passar despercebido por qualquer tipo de jogador. Este *franchise* conta com mais de 30 jogos, tanto principais como os inúmeros (e cada vez mais) *spin-offs*. A comunidade de *Final Fantasy* é bastante grande e exigente no que toca a novos jogos, existindo todo o tipo de tops de *Final Fantasy.* Há também quem ache que um tem melhor história que o outro, ou que outro tem um sistema de jogabilidade superior a outro. A variabilidade de opiniões é exorbitante e pode encontrar-se um pouco de tudo, dado que houve uma gigantesca (senão épica) evolução na série entre todos os capítulos. Tendo tudo isso em conta, segue-se o meu top pessoal.

Ricardo Gouveia

TOP 10 - Final Fantasies

FF Tactics Advance (GBA)

Apesar de ter sido o único elemento da saga de spin-offs *Tactics* que joguei, até achei divertido, considerando o facto de não ser adepto de jogos de estratégia. Diria que é um *Final Fantasy* meets *Fire Emblem*, com aspectos de RPG e de *Final Fantasy*. A história pode não ser a mais original, mas é divertido "sentirmo-nos" dentro daquele mundo paralelo e com as suas raças próprias.

FF VII (PSX)

Não descurando a qualidade do jogo, não há como evitar dizer o quão *overrated* é. Apesar de ter sido um passo bastante revolucionário, sendo o primeiro jogo da série a 3 dimensões na *Playstation* e tendo tido um grande progresso em termos gráficos para a altura, a história é bastante boa e o sistema de jogo também é óptimo. O seu sucesso foi gigantesco, sendo por muitos considerado o melhor jogo de sempre, e o melhor *Final Fantasy* de sempre; tendo a *SquareEnix* aproveitado para lançar montes de spin-offs do jogo.

FF Crystal Chronicles (GC)

Um dos meus spin-offs preferidos, cheguei a jogar um bom bocado na altura em que saiu para a *GameCube* mas sempre o quis comprar – tendo-o feito há coisa de dois meses. O jogo tem as suas próprias características e distancia-se consideravelmente da série principal, sem deixar de nos transportar para um mundo mágico de fantasia. Peca, no entanto, por ter um aspecto relativamente infantil e por não ser um RPG tradicional como muito se esperava na altura.

FF Dissidia (PSP)

Uma boa aposta (ou *fanservice*, dizem alguns, talvez com razão) por parte da *SquareEnix*. Juntar os personagens e antagonistas principais dos 10 primeiros principais *Final Fantasies* (tendo sido posteriomente actualizada na sequela *Duodecim*) à pancada. Como o *Super Smash Bros*. para a *Nintendo*, mas com Cloud e companhia contra inimigos como Sephiroth e outros.

FF IV (SNES/GBA)

Se há coisa de que gosto na história de um jogo são *plot-twists.* Este jogo tem-nos e bem feitos. Isso é fixe. A história é boa, mas não diria que seja a mais interessante, mas muito bem organizada e com a sua dose de suspense. O jogo faz-nos levar a salvar o mundo da forma que menos se espera, dando montes de voltas – tanto a história como cada uma das personagens (menos o Edge, não é o do *wrestling*, que não é lá grande coisa). O remake da DS com *cutscenes* e *voice acting* torna o jogo bastante mais interessante sem se afastar do original.

FINAL FANTASY®

Final Fantasy X (PS2)

O primeiro *Final Fantasy* que tive, tendo sido o jogo de estreia da minha *PS 2*. Como não tinha termo de comparação prévia, e como gostei bastante do jogo, tenho um carinho especial por ele (isto, mas de forma extremamente máscula). A história cativa-nos bastante, tendo todo um interessante misto de romance, drama, suspense, e *plot-twists* adequados. De certa forma, as tragédias do mundo de Spira entram-nos na cabeça e acabamos preocupados quanto à sua resolução e até que ponto poderão os protagonistas salvar o mundo.

Final Fantasy IX (PSX)

Actualmente é o *Final Fantasy* que ando a jogar, a par do XII. Após os episódios *dark*, sérios e com elementos de ficção científica, o nono episódio caiu como um balde de água fria aos fãs da série, tendo tido reacções mistas. O jogo leva-nos para um ambiente bastante fantástico e tradicional no mundo dos RPGs, uma jogabilidade bastante mais simples e uma história menos séria (ou que, pelo menos, não se apresenta tão *dark* como no VII ou VIII). Merece também especial menção o facto de ser o *Final Fantasy* com melhor banda sonora, algo admitido pelo próprio Nobuo Uematsu.

Final Fantasy VI (SNES/GBA)

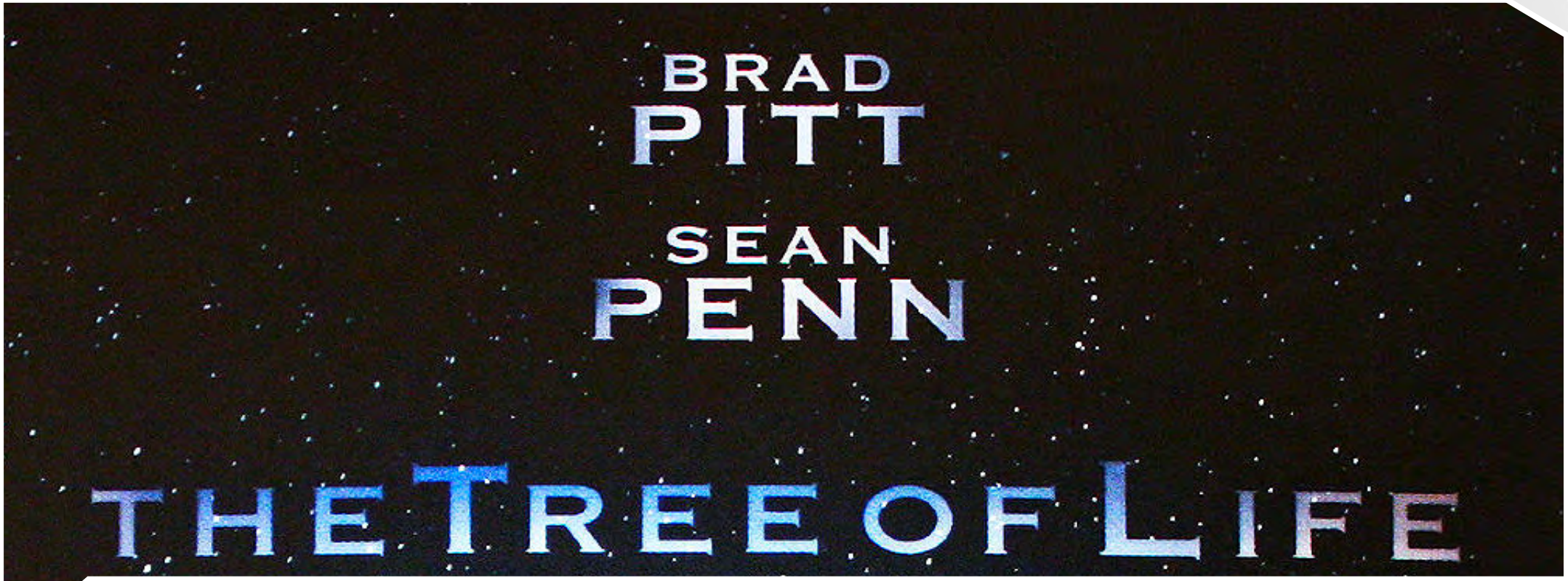
Por muitos considerado o melhor *Final Fantasy*, tem uma história soberba e completíssima, bastante interessante e repleta de mistério, este episódio como despedida da SNES veio completamente a revolucionar o que se considerava possível dentro dos parâmetros e limites daquela consola e do que esta tinha demonstrado até ao momento do lançamento de VI (III na América). Dos *Final Fantasies* em duas dimensões, este foi sem dúvida o mais épico.

Final Fantasy XII (PS2)

O episódio da série que ando a jogar principalmente neste momento. O seu lançamento foi bastante controverso, sobretudo devido à perda do sistema de combates por turnos e pela sua história bastante política e descentralizada do personagem principal – o que causou bastante controvérsia junto dos fãs mais tradicionais. A história consegue ser bastante séria e de proporções épicas, e eu sinceramente tenho estado a gostar bastante – e certamente sentirei saudades deste mundo quando terminar o jogo.

Final Fantasy VIII (PSX)

Apesar de não ter gostado muito da jogabilidade complexa – o sistema de *Junctions*, com que só me familiarizei lá mais para o fim do jogo. Para mim (e até agora), o oitavo é o meu episódio preferido sobretudo pela sua história. Apesar de desde o sétimo cada um revolucionar tudo o que se pensava que seria possível na *PlayStation*, o oitavo trouxe uma grande evolução em termos gráficos. A história é bastante romântica – o que poderá não agradar a todos – mas, quem não se importar, certamente não ficará indiferente à história de Squall e Rinoa.



A *Árvore da Vida* é o mais recente filme de Terrence Malick e conta com as interpretações de Brad Pitt e Sean Penn, como protagonistas.
É um filme que não deixará ninguém indiferente. Uns odiarão, outros amarão. Na minha opinião, e tentando afastar-me quer do *rebanho massificado* que procura no cinema diversão fácil, quer do *rebanho pseudo-elitista* que procura no cinema filmes que não sejam próprios para o *rebanho massificado* só para poder almejar ter um gosto mais desenvolvido e requintado, a verdade é que a *Árvore da Vida* poderia ter sido excelente mas acaba por ser um de qualidade contestável e resultado sofrível.
Sim, a forma como o filme foi filmado é brilhante. Cada plano, cada enquadramento está muito bem executado e transforma a *Árvore da Vida* num dos melhores filmes em termos estéticos e de fotografia.
Contudo, para que um filme seja verdadeiramente bom, não chega que esteja bem feito ao nível técnico. É preciso que o filme tenha suco, conteúdo. E, se existir um argumentista verdadeiramente bom, é necessário que o enredo esteja bem delineado mesmo que se procure um caminho complexo em detrimento de um caminho simplista. O que quero dizer é que não é pelo facto de ser um filme complexo que a *Árvore da Vida* falha. O filme falha porque deixa muitas pontas soltas sobre o caminho onde procura chegar. Os inúmeros planos a negro que demoram longos segundos também não ajudam a ir por um caminho certo. A história é vazia mas as imagens são fortes. Há quem aprecie livros com imagens fortes e há quem aprecie livros com mensagens fortes. Mesmo que muitas vezes uma imagem possa valer mais que mil palavras, o filme de Malick fica preso a isso mesmo porque, de facto, não consegue ir além das imagens bonitas que enverga.
A forma como este realizador deixa os significados no ar pode até ser sugestiva e óptima para muitos intelectuais dissertarem sobre eles mas o que é certo é que os significados são híbridos, levando todo e qualquer espectador a poder ter uma versão

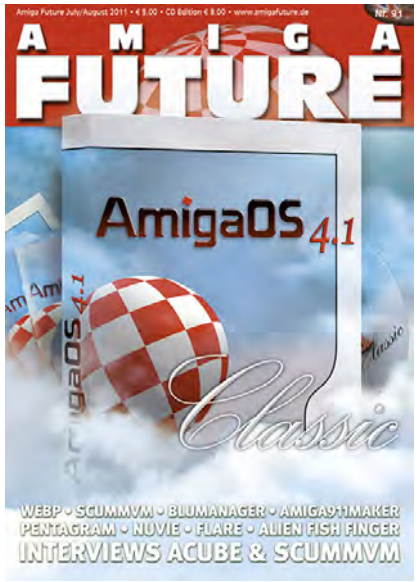
diferente dos factos. Muitos poderão dizer: "Mas é aí que está a genialidade do filme". Eu prefiro pensar que é aí que está a esterilidade da trama. Se Malick tivesse filmado uma tela branca durante duas horas ainda permitiria obter mais significados, correcto. E seria isso genial? Ou nessa situação particular os puristas pseudo-intelectuais desta obra de arte teriam que voltar-se contra si mesmos e contra os seus próprios argumentos?

Brad Pitt está muito bem e representa de forma exímia o seu papel. Mas Sean Penn limitou-se a subir até ao terraço dum prédio e a passear num deserto enquanto olhava para a camera. Genial para alguns mas oco e vazio para mim. Aliás… Sean Penn não chegou mesmo a ser uma personagem no filme pois não representou, apenas apareceu. E isso não deixa de ser incongruente quando este filme visa ser tão elitista e especial e, ao mesmo tempo, acaba por demonstrar a maior das pretensões comerciais na indústria cinematográfica de 2011.

A montagem do filme deixa também muito a desejar. É lenta, taciturna, pouco dinâmica, remetendo o espectador para um estado dormente e entediado. Não é um filme para as massas… é um filme para aqueles que julgam perceber de cinema. Agrada-me a necessidade de algumas pessoas em estar constantemente a tentar justificar o filme. Se ele fosse mesmo bom, precisaria assim de tantas defesas para ser bom? *O Padrinho*, *Os Condenados de Shawshank*, *Forrest Gump* ou *A Lista de Schindler* precisaram assim de tantas defesas por parte da crítica? São bons e ponto final.

Poderia ter sido um filme grandioso mas falha redondamente. Claro que tem uma linguagem própria e está absolutamente bem filmado. Mas há muitas lacunas e pontas soltas e a falta de ritmo ajuda a que o filme se torne sofrível. É como aquelas viagens de carro que até são bonitas de início mas que, cedo, acabam por nos enjoar. Tinha tudo para ser o filme do ano mas, como falha, acaba por ser a desilusão do ano. Nunca os portugueses More Than A Thousand tiveram tanta razão ao dizer: "Trailers are always more exciting than movies".

Hugo Pinto



AMIGA FUTURE

A *Amiga Future* á uma revista já com 15 anos que se dedida ao *Commodore Amiga*. É bimensal com uma tiragem de 700 exemplares e sai em formato papel com opcional de um CD com software. A origem é Alemã e tem versões em Alemão e Inglês. Cerca de 50 pessoas trabalham directa ou indirectamente para assegurar que de 2 em 2 meses a comunidade Amiga possa ter a única revista ainda no activo.
Andreas Magerl é o editor-chefe e foi com ele que **Tiago Lobo Dias** entrevistou.

Tiago: Primeiro que tudo gostava de agradecer por terem mantido a publicação edição após edição. Como te sentes podendo ajudar a manter a lenda viva?

Andreas: Não vejo isso assim. Não faço o trabalho todo sozinho. Somos mais ou menos 50 pessoas a trabalhar na *Amiga Future*.

Tiago: É difícil manter a revista? Eu diria que os utilizadores de Amiga tendem a ser menos e menos ao longo dos anos. Vocês gerem a revista como um negócio ou é apenas amor pelo Amiga?

Andreas: Não recebemos qualquer valor com a Amiga Future. É simplesmente um *hobby* nosso.

Tiago: Vendendo uma revista sobre Amiga dá-vos um bom *feeling* acerca da comunidade. Que países ainda têm uma boa base de fãs? Eu sei que Inglaterra e Alemanha têm muitos. E que mais? Consegues estimar um número de utilizadores activos pelo mundo fora?

Andreas: O maior número de leitores são obviamente residentes na Alemanha porque começámos por ser originalmente uma revista alemã. A versão inglesa ainda só existe há poucos anos. Essa versão deixa as suas marcas um pouco por todo o mundo. Desde a Austrália até Japão, passando por Chipre… Parece que há utilizadores de Amiga em todo o lado :)

Tiago: Podem novas arquitecturas e novos sistemas operativos (Minimig, Natami, X1000, Aros, Morph OS, etc) trazer novos utilizadores para a comunidade?

Andreas: Muito sinceramente, não sei.

Tiago: Há uma pergunta que quero colocar-vos há muito tempo. Vocês são a *Amiga Future.* Qual é, então, o futuro do Amiga?

Andreas: Espero que o Amiga perdure por muito mais tempo. Nem que seja como um pequeno *hobby* em que pegamos de vez em quando. É exactamente aí que reside o ponto forte do Amiga.

Tiago: Como te sentes em relação às marcas *Commodore* e *Amiga* terem "trocado de mãos" no passado? Achas que podem ser compradas por alguém que traga a máquina de volta ao real?
Andreas: A meu ver, nada disso tem a ver com o que hoje consideramos ser o Amiga, portanto acho que não tem ou irá ter qualquer influência no cenário actual.

Tiago: Como vês o novo C64? Parece-me que a maioria dos velhos fãs não gosta.
Toda a malta está a dizer que é um PC… pode trazer alguma coisa nova?

Andreas: É um PC normalíssimo que já não tem mesmo nada a ver com um C64. Pergunto, então, o que é que os fãs ganham com o aparecimento de um PC que traz C64 no nome?

Tiago: Qual é o teu modelo Amiga favorito e porquê?

Andreas: Infelizmente, não me resta quase tempo nenhum para jogar. No entanto, considero o *Maniac Mansion* como um dos melhores jogos do Amiga.

Imagem gentilmente cedida por Hevendor

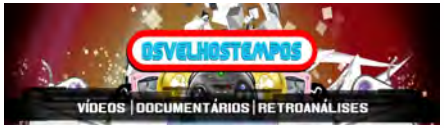
SITES & EQUIPAS

O **RETROGAMING** é um blog que através de análises a jogos retro, e não só, pretende fazer uma ponte entre diversas gerações de jogadores, relembrando o que de bom e inovador se fez há anos atrás e que culminou na cultura gamer dos dias de hoje.

Jorge Fernandes é o criador do blog retrogaming e o responsável principal pela criação e gestão dos seus conteúdos. Também conhecido nas comunidades gamers por Izilthir, é um acérrimo fã do género RPG, quer seja literatura, videojogos ou jogos de tabuleiro. Jogador desde os tempos do Spectrum, da Atari, da Amiga e de muitas outras consolas.

O Blog **RETRÓGADO** é todo um projecto que junta ideias, análises, entre outras coisas relacionadas a jogos antigos, aliando a boa disposição a uma escrita leve e dirigida a apreciadores de jogos já com alguma idade.

Ricky é um jovem seguidor de RPGs (sobretudo japoneses) e jogos antigos em geral. Fanboy da Nintendo desde a sua estreia no mundo dos videojogos, nutre um carinho especial pela sua Game Cube.



OSVELHOSTEMPOS é um projecto de retro-gaming suportado através do **vídeo e texto**. Procuramos relembrar, analisar e documentar esta "recente" indústria de entretimento, a sua herança e os arquétipos culturais para a comunidade de videojogos.

IvanFlow é membro da equipa desde 2007. É responsável pelos documentários e retroanalises em vídeo do Projecto. Esta no mundo dos videojogos desde da década de 80.

Gonçalo Tordo é membro da equipa desde 2009, é responsável pelas retro-análises e tutoriais do Dos-Box. Um grande fã das consolas e do PC.

João Sousa iniciado nesta cultura através do Spectrum e posteriormente PC e Mega Drive, recorda com nostalgia esses tempos e pensa no que poderemos aprender com essas obras hoje em dia, neste mundo sedento de interactividade.

Vudulux é membro da equipa desde 2010, desenvolve vídeos sobre retroanálises do projecto no youtube.

Pedro Silva é membro da equipa desde 2008, é responsável pela produção executiva.

O **UNIVERSO SPECTRUM** é um projecto português cujo objectivo é, não só servir de homepage oficial do #spectrum, mas também dar a conhecer o ZX Spectrum e as novidades relacionadas com este, servindo por isso como ponto de encontro de uma comunidade.

Nuno Pinto foi o criador do #spectrum (em Setembro de 2000), o qual deu posteriormente origem ao projecto Universo Spectrum. É o responsável pela manutenção deste mesmo canal, sendo também webmaster do Universo Spectrum colaborando na actualização do mesmo. Está no mundo da informática desde a década de 80!

Mário Castanheira foi o criador do Universo Spectrum. É responsável pela manutenção e actualização deste, estando também responsável pela newsletter e pela correspondência electrónica do mesmo. Está no mundo da informática desde a década de 80!

SITES & EQUIPAS

Super Diogo é mais um blog onde o autor vai depositando um pouco de tudo sobre videojogos e a cultura geek em geral, desde notícias, análises, vídeos, comics, humor, etc. Um cantinho um pouco caótico mas acolhedor para o nerd que vive dentro de todos nós.

Diogo Cunha entrou para o mundo dos videojogos no inicio dos anos 90 através dos jogos DOS, logo partiu para o PC e seguidamente as consolas Nintendo e SONY. Adora jogos de Acção, Survival Horror e Point'n'click mas tem fobia a Sidescrollers. É um grande apreciador de tudo o que é foleirices videojogáveis, desde hardware gimmick a jogos obscuros.

INDEPENDENTES

Tiago Lobo Dias é membro do classicamiga.com desde 2007 e faz parte da comunidade Amiga onde tenta preservar a glória desta velha máquina. Está no mundo dos videojogos desde 1983.

André Santos conheceu o universo dos videojogos na década de 90. Desde então é um incansável jogador de FPS´s e mais recentemente entrou no mundo da Nintendo DS e da Wii. O gosto pelos jogos é igualmente partilhado pelo gosto por cinema.

Hugo Freitas entrou no mundo dos videojogos na década de 80. No começo do século foi manager das melhores equipas nacionais de e-sports. Actualmente divide o seu tempo entre os Audiovisuais e o Gaming, estando o seu blog em hibernação

Luís Filipe Teixeira introduziu-se no mundo dos videojogos com a NES. Desde então tem seguido a Nintendo apaixonadamente até aos dias de hoje, não menosprezando porém os jogos das outras consolas. O cinema é o outro grande fascínio dele.

ESPAÇO SOCIAL

twitter.com/pushstartgaming

facebook.com/pushstartrevista

youtube.com/RevistaPushStart

info@revistapuhstart.com

SITES & EQUIPAS

A **FNintendo** consiste na maior Comunidade activa de Nintendo em Portugal.
Aqui encontram um Portal com as principais notícias sobre a Nintendo, passando por análises dos seus jogos, assim como artigos, crónicas e passatempos.
Contamos igualmente com um Fórum onde a Comunidade pode debater entre si tudo o relacionado com este fantástico mundo.

O **Rumble Pack** é um blog de humor acutilante e corrosivo sobre videojogos, mas onde também é possível encontrar posts sobre videojogos que normalmente não entram nos sites portugueses da especialidade -- tudo regado com a linguagem peculiar que nos caracteriza. A nossa prosa ácida também já passou pela revista Smash!, X-Zine (revista online) e Lusogamer.
Also: o choro é livre!

A **«New Optimism»** é uma revista digital portuguesa de cultura urbana com uma personalidade forte e que se distingue pela sua linha gráfica e editorial. Transmitimos valores de positivismo, dinamismo e defesa de valores éticos e culturais, criamos acções que movimentam pessoas e transmitimos o conhecimento como algo capaz de unir as pessoas.

Nascimento: 18 de Maio de 2009.
Morte: undefined

Análises, antevisões, notícias, comentários, vídeo-análises, fazemos de tudo com a tecnologia. Fazemos tudo com o maior do rigor para que a pessoa que nos leia do outro lado do ecrã possa pensar "isto sim, isto vale a pena ler". Por isso não utilizamos publicidade, não damos erros ortográficos, nem nada dessas porcarias. A informação é o principal. A tecnologia, o limite.

PRÓXIMA EDIÇÃO

SETEMBRO